

BAB I

PENDAHULUAN

I.1.LATAR BELAKANG

Pasca terjadinya perang dunia II telah mengakibatkan berbagai macam perubahan yang terjadi diberbagai negara dan wilayah belahan dunia. Berbagai negara mulai merubah kepentingan nasional mereka dari yang fokus terhadap pertahanan dan keamanan menjadi pembangunan dan pertumbuhan ekonomi. Hal tersebut disebabkan karena besarnya angka kerugian yang dialami berbagai negara akibat terjadi perang dunia II. Pasca terjadinya *World War II* melahirkan negara Amerika menjadi sebuah negara yang super power. Berbagai negara mulai mencoba meraih power mereka didunia internasional melalui cara *low politics* tidak lagi menggunakan *high politics*. Untuk dapat mengembalikan kekuatan dan kehidupan negara mereka, maka pemerintah berusaha untuk meningkatkan pembangunan dan pertumbuhan ekonomi. Lahirlah revolusi industri pertama yang menandakan perubahan terhadap sistem internasional dan ditandai dengan adanya penemuan mesin uap. Seiring berjalannya waktu, pembangunan nasional mulai dilakukan oleh beberapa negara yang ingin mendapatkan powernya didunia internasional.

Perkembangan dalam dunia industri semakin bergerak dan bermunculan berbagai macam perubaha. Tahun 1990-an menjadi sebuah penanda adanya era baru untuk kegiatan ekonomi (bumn.go.id, 2011). Pada era baru ini, mengedepankan kreativitas maupun informasi yang juga dikenal dengan ekonomi kreatif atau juga dikenal sebagai industri kreatif. Industri kreatif merupakan sebuah kegiatan usaha yang bergerak dalam bidang kreasi dan inovasi.Perubahan ini telah membawa sebuah perubahan dalam dunia internasional, berbagai negara mulai beralih kedalam industri

kreatif. Seperti beberapa negara di Asia yang telah beralih kedalam industri tersebut, seperti negara China yang memiliki model yang sangatlah unik dan China juga menganut sistem ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) dalam menggerakkan sektor industri kreatifnya. Berbeda dengan negara Jepang yang memiliki hasil dari industri kreatif yang sudah terkenal didunia internasional yaitu animasi, kerajinan tradisional, ataupun tema dan Korea yang memiliki industri kreatif yang banyak diminati oleh masyarakat di Asia yaitu K-pop ataupun media digital seperti drama Korea (Ade M.Ramsey, 2018). Namun, terdapat satu kunci yang membuat industri kreatif tetap hidup dan dapat menyebar pengaruhnya yaitu dengan adanya globalisasi. Tanpa adanya globalisasi semua industri kreatif yang dimiliki oleh berbagai negara tidak dapat menciptakan sebuah pendapatan atau pembangunan nasional bagi negara. Globalisasi juga menjadi sebuah jembatan berbagai negara dalam melebarkan pengaruhnya.

Indonesia sendiri merupakan negara yang akan kekayaan budaya, sejarah dan wisatanya. Menurut kementerian industri, industri kreatif di Indonesia terus tumbuh hingga 7% per tahun dan industri kreatif sendiri sangat berkontribusi bagi perekonomian nasional (Kemenperin.go.id, 2014). Berbagai macam aktor pun sering terlibat dalam mengelola dan mengembangkan potensi industri kreatif yang dapat meningkatkan pembangunan nasional negara Indonesia. Aktor dalam dunia internasional terbagi menjadi dua yaitu *state actor* dan *non-state actor*. Aktor bukan negara terdiri dari berbagai jenis, yaitu seperti Organisasi pemerintah internasional (IGO), perusahaan multi nasional (MNC), Organisasi nonpemerintah internasional (INGO), dan masih banyak lagi. Kedua aktor tersebut, baik *state actor* ataupun *non-state actor* memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam memajukan sebuah negara (Perwita, 2011). Seperti halnya di Indonesia, tidak hanya negara yang membantu mengembangkan potensi, namun aktor-aktor seperti wirausaha juga telah memberikan

sumbangsih yang cukup besar. Tahun 2017, merupakan sebuah tahun emas bagi pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia, hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan yang signifikan dan didukung oleh adanya perkembangan teknologi.

Badan ekonomi kreatif Indonesia mendapat perubahan yang sangat meningkat ditahun 2017. Produk domestik bruto (PDB) dari Ekonomi kreatif sudah mencapai angka yang sangatlah tinggi, yaitu lebih dari seribu triliun rupiah (Bekraf, 2018). Angka ini akan terus meningkat dan menjadi pendapatan yang cukup besar untuk pembangunan nasional hingga tahun 2019. Indonesia, memiliki berbagai macam potensi baru dibidang industri kreatif yang dapat menjadi kekuatan ekonomi baru bagi negara. Potensi baru yang muncul terbagi menjadi 4 sektor yaitu musik, game, film dan seni. Hal tersebut tercipta karena adanya dukungan dari pemerintah dan hubungan yang harmonis dan sinergi antara negara dengan para wirausaha. Industri musik merupakan salah satu sektor yang sangat diminati oleh berbagai masyarakat di dunia internasional. Hal tersebut dapat terlihat dari salah satu negara yang telah bergerak dalam industri ini, yaitu Korea Selatan. K-Pop menjadi sebuah kunci bagi mereka untuk dapat menyebarkan pengaruhnya diberbagai negara yang ada didunia. Selain itu, dalam K-pop selalu dimasukan berbagai macam identitas dari negara mereka, baik secara budaya ataupun bahasa.

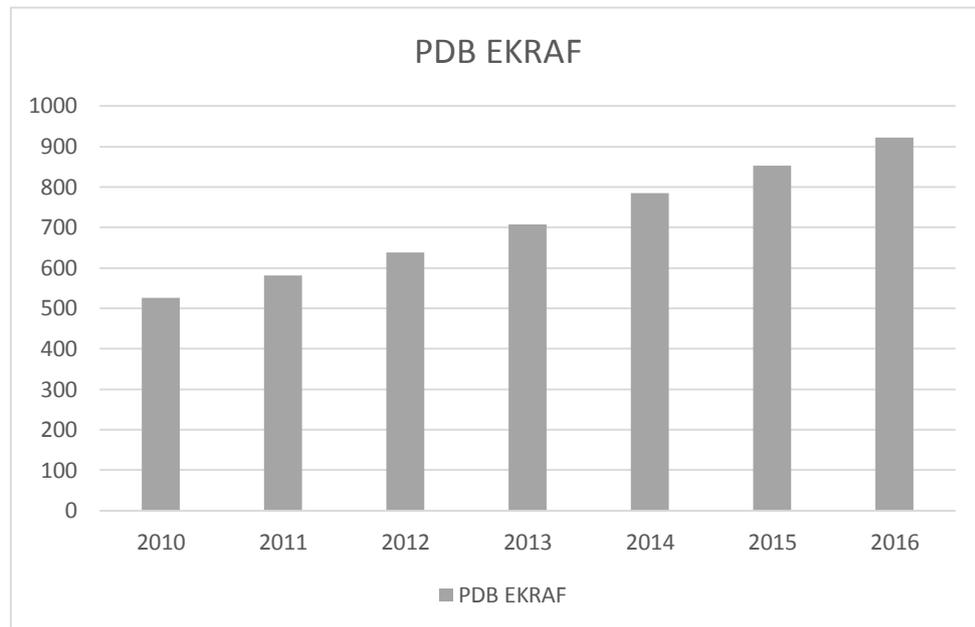
Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam sektor industri kreatif. Berbagai macam keanekaragaman dari kekayaan intelektual Indonesia sangatlah menjadi sesuatu hal yang sangat diminati masyarakat internasional. Hal seperti itu, didorong dengan adanya semangat untuk mendapatkan power dan bersaing didunia internasional dengan negara-negara yang juga terkenal akan pergerakannya dibidang industri kreatif.

Berdasarkan *Blue Print Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2025*, industri kreatif tercantum sebagai prospek ekonomi ASEAN (Setnas-Asean, 2015). Indonesia, merupakan salah satu negara yang tergabung kedalam MEA. Indonesia sendiri telah menunjukkan kesiapannya untuk dapat bersaing dalam dunia internasional dibidang industri ini. Hal tersebut ditandai dengan berlangsungnya *Djakarta Warehouse Project* yang diselenggarakan oleh salah satu aktor *non-state* yang berasal dari Indonesia. Perhelatan musik tersebut telah memberikan arti bahwa Pemerintah memberi ruang dan legalitas untuk industri ini bergerak hingga melakukan kerjasama dengan perusahaan asing regional maupun global. Dalam mendukung pergerakan dan perkembangan dari sektor industri kreatif khususnya dibidang musik, pemerintah membukan pintu terhadap produk kreatif ke pasar global khususnya dibidang musik.

Salah satu aktor *non-state* yang cukup terkenal dalam bidang industri kreatif di Indonesia adalah Ismaya. Ismaya merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam industri kreatif dibidang *Hospitality* (Ismaya, 2018). *Djakarta Warehouse Project (DWP)* merupakan sebuah perhelatan musik yang berada dibawah naungan Ismaya. Acara festival musik ini menampilkan berbagai macam genre dari *Electric Dance Music (EDM)*. DWP adalah acara yang cukup terkenal dan telah menerima berbagai macam pujian dari berbagai pihak terutama di Asia.

Djakarta Warehouse Project (DWP) telah menyumbang angka devisa dan pajak yang cukup besar untuk pembangunan ekonomi negara Indonesia serta membuat bangga negara Indonesia. Perhelatan musik ini juga mendapatkan julukan sebagai *Asia's Largest Dance Music Festival*. Tidak hanya itu, pihak Ismaya juga membuka pintu untuk kepada para produser-produser musik baru untuk dapat menunjukkan hasil karya mereka di dunia Internasional. Dalam penyelenggaraan perhelatan musik ini, ia juga menggandeng berbagai macam aktor *non-state* untuk dapat

berkerjasama. *Djakarta Warehouse Project* pada tahun 2016 menarik hingga 90.000 pengunjung (Redbull, 2016). Pada tahun 2017 mencapai lebih dari



90.000 pengunjung dan sejumlah 20.000 orang penonton berasal dari mancanegara (Kompas, 2018). Perkembangan ekonomi kreatif dari tahun 2010-2016 terlihat mengalami kemajuan dan peningkatan setiap tahunnya. Perkembangan tersebut berjalan beriringan dengan perubahan dan peningkatan yang terjadi dalam perhelatan musik *Djakarta Warehouse Project*. Sesuai dengan data yang diberikan oleh badan ekonomi kreatif mengenai PDB dari Ekonomi Kreatif.

Grafik 1.1 PDB EKRAF 2010-2016

Dalam perhelatan *Djakarta Warehouse Project* pada tahun 2017 ia menggandeng salah satu perusahaan ternama yaitu Elrow yang merupakan perusahaan asal Spanyol. Elrow, merupakan perusahaan transnasional, karena pergerakan perusahaan ini selalu berpindah negara dengan melakukan kerjasama di bidang pariwisata terutama yang mengerucut pada bidang musik.

Kerjasama yang dilakukan oleh Ismaya Live dan Elrow menjadi ketertarikan sendiri dikarenakan produk kerjasama mereka merupakan suatu hal yang bukan biasa, bahkan lebih dari luar biasa. Perkembangan industri kreatif dinegara Spanyol sendiri cukup kuat. Termasuk industri musik, terlihat dari banyaknya musik yang menggunakan bahasa spanyol yang disukai oleh beberapa masyarakat yang berada di beda negara, dan juga ditandai dengan suksesnya perhelatan musik yang berasal dari negara mereka yang diselenggarakan oleh Elrow. Globalisasi membantu untuk mempertemukan mereka, hal tersebut dikarenakan dengan adanya pasar yang bebas. Ismaya yang merupakan perusahaan yang berasal dari Indonesia berusaha semakin melebarkan sayapnya, terutama dalam era globalisasi saat ini membuat perusahaan tersebut harus dapat bersaing dengan perhelatan musik yang sejenis. Kerjasama Internasional tersebut kemudian dijalin antara aktor *non-state* yaitu Ismaya dengan Elrow dalam perhelatan musik *Djakarta Warehouse Project*. Kerjasama ini dilakukan untuk dapat meningkatkan pengaruh dari negara Indonesia dalam acara musik *DWP* agar dapat memperluas cakupannya, tidak hanya ke wilayah Asia. Perkenalan dengan Elrow antar Ismaya Live dalam kerjasama internasional dimulai ditahun 2017. Kerjasama ini menjadi sebuah kerjasama yang sangat menantang dan besar bagi kedua belah pihak dalam perhelatan musik *Djakarta Warehouse Project*. Namun, dalam kerjasama ini Indonesia menyimpan berbagai macam kepentingan nasional yang diselipkan dalam perhelatan musik *DWP*.

Kepentingan yang dimasuki kedalam acara festival musik ini dapat terlihat dari berbagai macam aspek, dari mulai dekorasi sampai konten dalam *Djakarta Warehouse Project*. Mulai dari dekorasi, *DWP* selalu memasukan ikonik lambang negara Indonesia yaitu Garuda. Model dari burung garuda dijadikan sebagai panggung utama dalam acara perhelatan musik yang sangatlah terkenal. Garuda stage menjadi sebuah bentuk dari

kepentingan negara Indonesia dalam melebarkan pengaruhnya di masyarakat Internasional. Selain itu, perhelatan musik dari *Djakarta Warehouse Project* berkerjasama dengan berbagai macam industri lokal dalam mensukseskan acara tersebut. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Kementerian perindustrian mengenai industri kreatif yang menjadi sektor yang terintegrasi secara baik karena berkontribusi terhadap industri kecil ataupun industri menengah (Kemperin.go.id, 2017). Berbagai industri lokal baik dalam bidang jasa seperti transportasi dan perhotelan. Tidak hanya itu berbagai macam kuliner dari industri lokal juga ikut ambil bagian sebagai komponen pendukung dalam acara perhelatan musik terbesar di Asia. Beberapa kuliner yang meningkat adalah seperti makanan lokal ataupun minuman ber-alkohol dari negara Indonesia.

I.2.RUMUSAN MASALAH

Pergerakan industri dan ekonomi seiring berjalannya waktu terus berkembang hingga saat ini sudah memasuki ekonomi kreatif atau juga dikenal dengan industri kreatif. Berbagai macam aktorpun bermunculan mulai dari *state actor* dan *non-state actor* untuk mengelola potensi dari ekonomi kreatif di Indonesia. Peran pemerintah juga memiliki pengaruh yang cukup untuk mendukung kegiatan ekonomi kreatif. Oleh karena itu disini penulis memiliki sebuah pertanyaan “*Bagaimana kerjasama antara Ismaya dengan Elrow (Spanyol) melalui Djakarta Warehouse Jakarta (DWP) dalam menumbuhkembangkan industri lokal di Jakarta?*”

I.3.TUJUAN PENELITIAN

Menjelaskan bentuk kerjasama industri kreatif antara Ismaya dan Elrow dalam perhelatan musik *Djakarta Warehouse Project (DWP)* yang dapat meningkatkan industri lokal di Jakarta.

I.4.MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan oleh penulis dapat bermanfaat dan berguna bagi masyarakat yang mencari informasi akan hal tersebut. Oleh karena itu, manfaat dari penelitian ini dapat dirumuskan menjadi:

A. Manfaat Akademis

Penulis berharap dalam penulisan penelitian ini dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penulis dan berbagai pihak terutama terhadap Mahasiswa/I Hubungan Internasional khususnya di UPN “Veteran” Jakarta yang membutuhkan referensi mengenai peran aktor non-state dalam kerjasama industri kreatif dan potensi yang dihasilkan dari industri kreatif.

B. Manfaat Praktis

Dalam penulisan saya berharap dapat menjadi bahan pertimbangan terhadap pemerintah dalam menjalin hubungan kerjasama dengan non-state aktor antara Ismaya dengan Elrow (Spanyol) yang dapat membantu perekonomian negara. Dan menjadi sebuah alternative kepada pemerintah dalam mengambil sebuah kebijakan dibidang industri kreatif.

I.5.SISTEM PENULISAN

Sistematika dalam penulisan tugas akhir, didalamnya akan tersusun menjadi :

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam penulisan tugas akhir, Bab ini akan memuat mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistem penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini didalamnya menjabarkan mengenai berbagai macam teori yang telah dikaji, dan di bab ini didalamnya membahas mengenai teori dasar, konsep penelitian ,penelitian terdahulu dan kerangka berfikir dalam penulisan tugas akhir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini didalamnya akan terdapat pembahasan yang berguna untuk tugas akhir, seperti metode pengumpulan data, teknik analisa data, keabsahan data, waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV: PEMERINTAH INDONESIA DAN ISMAYA

Bab ini akan menjelaskan mengenai hubungan dari pemerintah Indonesia dengan Ismaya dalam meraih kepentingan nasional dari negara Indonesia.

BAB V: KERJASAMA INDUSTRI KREATIF DAN ELROW

Pada bab ini menjelaskan bagaimana kerjasama industri kreatif tersebut dijalin dan bentuk dari kerjasama yang telah dijalin.

BAB VI: PENUTUP

Pada bagian terakhir dari laporan ini akan memuat mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan berisi mengenai hasil dari analisa penulis yang berdasarkan data yang terdapat pada bab I, II, III, IV, dan V

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN